

Boris Barkovic

Pour ceux qui ne me connaissent pas, mon seul but est d'infiltrer la FFJdR pour la conduire tout droit vers la ruine et le désastre (via l'Allemagne, comme vous le verrez plus loin).

[Pour les paresseux : je postule au CA pour que tous les gens qui font du JDR de près et de loin se fassent plein de bisous.]

Mini-histoire de pourquoi je suis là, avec ma motivation et tout ce qui va bien :

J'ai commencé à jouer au début des années 90 avec des machins incompréhensibles en anglais (je déconseille d'essayer de lire RuneQuest 2 lorsqu'on a 12 ans et qu'on ne parle pas *du tout* la langue de Stafford), puis j'ai surfé sur la vague de ce qui sortait :

Ambre, puis Vampire et des ovnis genre Ecryme et Thoan. Beaucoup (trop) joué jusqu'au bac, après lequel je suis parti faire mes études en Allemagne, où j'ai passé près de 4 ans à jouer très peu (si ce n'est à l'Œil Noir – je déconseille aussi, surtout dans la langue de Hans Landa), tout en apprenant à détester les admin réseau bureaucrates. Ayant peu de temps chez moi et en passant beaucoup devant un écran, j'ai commencé à jouer sur Internet par IRC (dialogue direct essentiellement textuel) et me suis ainsi fait de très bons amis que je ne voyais jamais. De retour à Paris, j'ai décidé de rencontrer à nouveau des joueurs humains avec lesquels on peut manger des chips autour d'une table, et j'ai commencé à rôder sur divers forums dédiés au jeu, aussi bien de rôle que de plateau...

Il y a bientôt deux ans, j'ai rencontré par hasard des gens du forum Opale lors de Ludicité (une petite convention dans le 20e arrondissement de Paris), et après avoir lié conversation je suis allé dîner avec eux. Quelques semaines plus tard, je suis devenu modérateur du forum Opale et nous avons depuis travaillé à faire de la petite communauté parisienne une association à portée plus vaste, ce qui est officiellement le cas depuis l'automne dernier (pour l'asso, hein, parce que pour la portée plus vaste, on n'en est pas encore là). Notre première AGO sera le 24 janvier 2010 (on ne sait pas encore où, cf. plus bas, mais dès qu'on sait il faut que vous veniez) et j'espère y voir confirmé mon statut d'administrateur.

Enfin, au début de l'hiver, un malentendu sur le forum Opale nous a poussés à prendre contact avec le CA de la FFJdR, dont nous (deux de mes comparses et moi) avons rencontré quatre membres (Christophe, Matthias, Sébastien et Thomas Laborey.) pour éclaircir ce malentendu et dans la foulée voir comment les deux associations pourraient bosser ensemble... Bon, je suis à peu près sûr que les quatre gaillards devaient avoir une espèce de gaz euphorisant ou bien un truc à phéromones, parce qu'après la grosse discussion je me suis retrouvé subitement à manger dans un restau avec eux et à dire du mal de Mireille ! J'ai donc contracté votre enthousiasme viral, ai re-cotisé, suis devenu contact FFJdR auprès d'Opale, me suis fais tatouer « Born Again FFJdR » sur la joue gauche et ai érigé une église à Aquin.

Un de mes grands regrets dans le monde du JDR est la négligeable perméabilité des frontières linguistiques (et donc géographiques), tant pour les joueurs que pour les jeux. Mon séjour en Allemagne m'a fait découvrir une chose : les Teutons font des choses très intéressantes, ont une

activité assez débordante aussi bien sur les conventions que dans la création originale de jeux, qui font péniblement concurrence aux traductions de jeux américains (situation assez proche de la nôtre il y a quelques années). J'ai donc cherché à obtenir des informations sur le marché allemand, mais aussi sur d'autres pays dont la production est méconnue au-delà de leurs frontières. Qui, à part les geeks hardcore qui traînent sur les forums de JDR, a entendu parler de « Commandos de Guerra » (espagnol), « Dzikie Pola » (polonais), « Götterdämmerung » (suédois), « Tokyo Nova » (japonais), etc. ?

De la même façon, le JDR français est à peu près aussi connu à l'étranger que le JDR ouzbek... OK, il y a INS/MV, Qin, Rêve de Dragon et quelques rares exceptions, mais dans l'ensemble le gros obstacle est toujours le même : la langue. Les réactions sur des sites comme RPGnet sont éloquentes : « Ce jeu français a l'air génial, mais existe-t-il une traduction ? non ? mais alors où peut-on le trouver ? seulement au Canada ? »

Bref. Je voudrais utiliser la FFJdR pour faire des ponts avec l'étranger. Je suis sûr que c'est possible et que ce serait profitable, aussi bien en tant que présence sur de très gros événements liés au jeu (rien que sur Essen ou Nuremberg pour dire « coucou, on existe et on fait des trucs bien ») qu'au niveau partenariats frontaliers (Catalogne, Belgique, Allemagne du sud-ouest) et internationaux. À quand une internationale du JdR ?

D'autre part... le forum et l'association Opale se voulant le Meetic du JDR, et la fédé étant idéalement une organisation ombrelle, je pense qu'il serait bon de mettre à contribution les moyens et les contacts des deux asso pour toucher deux démographies apparemment peu réceptives au discours de la fédération, pour des raisons historiques et probablement à cause de l'inertie flagrante qui les domine, j'ai nommé : les individuels et les asso/clubs. Vu qu'Opale se débrouille bien de ce côté-là mais n'a pas vraiment de contacts avec les institutions et les gros machins immuables, un échange de bons procédés paraît évident.

Bon, je ne suis pas là pour faire spécialement de la pub à Opale, mais vu que j'en viens et que je veux vous truander, autant que vous soyez au courant.

Enfin, j'ai un troisième cheval de bataille, encore à faire des ponts mais ce coup-ci entre les grosses communautés d'internautes rôlistes (en gros, les principaux forums de JDR en France, genre Casus NO, le SdEN, etc.). Pour une raison vraisemblablement entourée de mystère, les gens qui sont sur ces forums sont souvent sectaires et les considèrent plus comme des clubs que des plateformes d'échange qui auraient tout intérêt à bosser ensemble.

Clairement, tout cela n'est pas faisable par une personne, et certainement pas en un an, mais j'ai de l'espoir, de la motivation et je suis prêt à bosser avec vous.

CJSIV

Présentation

Le comité de jeux de simulation d'Ille et Vilaine (CJSIV) est une association qui a été créée en 2008 et qui est issue du collectif d'organisation du festival de jeux "Terminus Ludi" (www.terminusludi.fr). Cette association est composée d'associations de jeux de rôles, de jeux de simulation (grands jeux de plateau, jeux de figurines...) et est animée par des bénévoles. L'objectif principal de cette association est d'inviter les différents représentants de jeux de simulation à présenter leurs projets et activités durant un festival de 2 jours qui se déroule une fois l'an en novembre, auprès du grand public, des amateurs de jeux de simulation et des associations elles-mêmes.

Le comité de jeux de simulation d'Ille et Vilaine (CJSIV) et la FFJdR

- Le comité de jeux de simulation d'Ille et Vilaine (CJSIV) souhaite rejoindre le conseil d'administration de la FFJdR en tant qu'association pour apporter son expérience associative au service de la fédération ainsi qu'une représentation régionale au sein du conseil d'administration de la FFJdR.

Le mandataire du comité de jeux de simulation d'Ille et Vilaine (CJSIV) auprès de la FFJdR

- Voici le profil et compétence du mandataire :

Jérôme Chabrol, 37 ans, marié et père de 2 enfants (bientôt de futurs rôlistes), ingénieur en informatique.

Il pratique le JdR depuis 1985 et ses jeux préférés sont: Donjons&Dragons et Nephilim.

Il a occupé plusieurs mandats au sein de conseils d'administration d'associations et gère la trésorerie et les statuts du CJSIV ainsi que la buvette durant le Festival.

Il est adhérent individuel de la FFJdR depuis 1998 et il participe à la mise à jour des annuaires de la FFJdR depuis son adhésion.

Il souhaite intégrer le conseil d'administration de la FFJdR pour aider sur le travail administratif notamment sur le poste de trésorier. Ceci permet de poursuivre et pérenniser le travail de comptabilité engagé par les précédents trésoriers. Il conseille de continuer le travail avec le plan comptable associatif car de plus en plus de structures administratives exigent que les bilans des associations soit à ce format pour les demandes de subventions. Il a choisi de faire une candidature avec le CJSIV, plutôt qu'en individuel, afin d'impliquer les associations et les bénévoles qui composent le CJSIV dans la vie de la FFJdR.

Cordialement.

Jérôme Chabrol
Trésorier du CJSIV

David Clabaut

Premières touches avec la fantasy via Blood Bowl 2ème édition française autour de 92, premiers LDVELH à cette période, premiers amours rôlistes vers 94 en classe préparatoire avec Elric et Cyberpunk. Pas mal de jeu en école d'ingénieur, notamment une découverte de INS/MV et Warhammer.

Premières vraies maîtrises vers 2000 avec Zombies, Pavillon Noir, pas mal de jeu depuis lors, joueur comme MJ... Retrofutur, Fadig Suns, Kult, Vermine, INS/MV, Tiers Age, Shadowrun, Fading Suns et Warhammer encore... D'une manière générale, je suis touche à tout, jeux de plateau, JCC, jeux en ligne, tout est bon pour introduire une composante de roleplay dans tous les jeux auxquels je joue. Et dans le JDR, je suis tout aussi polymorphe, essayant toutes sortes d'univers dès lors que le background m'attire.

Après un premier contact avec certains membres du CA actuel en juillet, sous l'impulsion de Thomas Laborey, j'ai entrepris de refondre le portail électronique et plus largement les moyens de communication électroniques de la FFJDR. Alliant mon côté informaticien et mon côté rôliste, ce projet m'offre l'opportunité de donner à la FFJDR, et plus encore au Jeu de Rôle, une vitrine à la mesure du XXIème siècle, plus conviviale, ergonomique et communautaire.

C'est donc dans l'optique de poursuivre les travaux entamés dans le cadre du Schema Directeur du Système d'Information que je postule à une place au CA de la FFJDR, afin de continuer à œuvrer pour la reconnaissance publique du Jeu de Rôle et lui permettre ainsi de trouver la place qu'il mérite au sein du paysage ludique français, loin des clichés véhiculés régulièrement par les journaux avides de sensationnel.

C'est aussi, et surtout, la volonté d'apporter mes compétences pragmatiques, acquises au travers de mes projets professionnels, à la Fédération afin de poursuivre le travail de professionnalisation du fonctionnement du CA, afin de le rendre encore plus efficace et à même de mener de grands projets ambitieux qui participeront à la reconnaissance du Jeu de Rôle comme lien social intergénérationnel.

Youri Faja

Bonjour,

Je suis concepteur de jeu depuis 5 ans et je fréquente le monde du jeu depuis plus de 15 ans (démonstrations, animations, ventes, créations de salon, beta testeur, testeur gameplay, Pro Tour...)

Ayant développé de nombreux contacts au cours de ma carrière de "joueur" (réseaux boutique, distributeur, communauté core gaming), j'ai décidé il y a quelques années de créer et concrétiser mes propres jeux, en développant des concepts innovants tant pour le "mass game" que pour le "core game" et ce, sur différents supports (jeux de sociétés, jeux de cartes, jeu à collectionner... etc).

J'ai un lourd passé de gamer et de joueur de JDR... Conventions et sac de couchage/sandwich jambon beurre n'ont plus de secret pour moi.

Membre actif d'associations/clubs qui ont toujours fait bouger les choses (Crazy Orc de Lyon, Lupus Ideis (Rune Digitale (fanzine))), je souhaite continuer à faire du JDR un loisir reconnu pour sa capacité à stimuler l'imagination, et sa vocation collaborative.

Je suis régulièrement invité à des conventions, et je connais quelques personnalités du monde du jeu ce qui me permet d'avoir des espions partout (je ne plaisante qu'à moitié).

Par mon parcours, j'ai les compétences nécessaires pour écouter / analyser / adapter des propositions concrètes pour le poste d'Interlocuteur individuel et je suis assez libre pour maintenir une veille importante sur ce secteur assez chargé.

Mon métier d'infographiste et concepteur infographiste me permet de créer assez facilement des outils de communication.

Et je suis prêt à porter les couleurs de la FFJDR ! tadadaaaaaaaaaaaaa

Matthias Guyot

Bonjour,

Lors de l'AGE du 19 décembre dernier, la quasi-unanimité d'entre vous m'a fait l'honneur de voter mon élection au poste d'interlocuteur du secteur professionnel. Comme je vous l'écrivais à cette précédente occasion, la charge est lourde - d'autant qu'elle s'accompagne depuis peu d'une partie des tâches dévolues au Secrétaire, un travail encore partagé avec mon prédécesseur puisque c'est *de facto*, pour le moment, la seule manière pour le CA de faire ce qui doit l'être en temps et en heure.

Depuis ma prise de fonction cet été, je me suis efforcé de proposer aux acteurs du monde rôliste (essentiellement aux éditeurs, étant alors « simple adjoint » sur ce sujet) d'ouvrir le dialogue sur tous les chantiers qu'ils aimeraient voir avancer en matière de jeu de rôle en France. Plusieurs ont répondu présent, ont commenté, voire ont critiqué nos propositions et certains ont fait la démarche de nous rejoindre en suggérant même des partenariats. J'ai travaillé à une meilleure prise en compte du jeu de rôle par les institutions culturelles françaises (notamment par les bibliothèques, associations de bibliothécaires ou de recherche sur la littérature de jeunesse), en valorisant la connaissance et la reconnaissance de ce type d'ouvrage et de sa chaîne de production/promotion/vente (auteurs – éditeurs – boutiques – presse) comme élément "normal" du paysage éditorial et culturel. J'ai contribué à plusieurs festivals et salons (Bagneux, Choisy le Roi, Monde du Jeu) ainsi qu'à la vie de l'association par l'écriture d'articles comme « Propriété intellectuelle et Jeu de Rôle », et plus récemment par la rédaction des comptes-rendus de CA ou d'AG. Ce n'est évidemment qu'un début... si vous en décidez ainsi !

Quoiqu'il en soit, pour réaliser tout cela et plus encore – n'étant pas moins bénévole et titulaire d'un emploi exigeant que la plupart de mes actuels collègues du CA – nous aurons évidemment besoin d'adjoints. Par exemple, au poste d'interlocuteur du secteur professionnel, plusieurs seraient nécessaires : sur les conventions et salons, sur les partenariats boutiques, presse etc. Pour poursuivre et approfondir le travail engagé, pour aller là où faute de temps un homme seul ne peut se rendre et pour entretenir un dialogue et des partenariats constructifs avec les différents acteurs du milieu, c'est essentiel. Ce sera l'une des tâches que je me fixerai en cas d'élection : trouver du sang neuf, accroître notre nombre et notre efficacité sur les sujets qui me seront confiés.

J'aurai également à cœur de travailler dans une ambiance studieuse (et idéalement plutôt intense) au sein d'un CA motivé par les enjeux annoncés en 2009, et tout autant soucieux de rendre compte, lucidement en son sein comme vis-à-vis de tous les membres de l'association, de l'état et de la progression des travaux engagés. Enfin, je tiens pour importantes une certaine cohérence méthodologique et une réelle solidarité au sein d'un collectif appelé à s'exprimer d'une même voix, quelles que puissent être par ailleurs les arguments avancés par chacun à titre personnel lors des phases de discussion préparatoires aux décisions prises.

Aujourd'hui, je me porte candidat auprès de vous pour faire partie du futur Conseil d'administration de la FFJDR. Étant donné ma préférence pour la stabilité et la continuité des projets, je postulerai en cas d'élection comme interlocuteur du secteur professionnel. Toutefois, si un candidat mieux à même de remplir cette fonction devait se présenter, j'apporterais de préférence ma contribution au fonctionnement de l'association en tant que Secrétaire.

Je veux que nous parvenions ensemble à renforcer le jeu de rôle au plan tant local que national. Comme je vous l'écrivais en novembre dernier, il est important pour moi d'en faire valoir les apports personnels et collectifs en soutenant la création, la reconnaissance et l'acquisition des jeux mais aussi en favorisant l'apparition de nouveaux joueurs et de jeux pouvant leur correspondre, entre respect de la diversité des pratiques coutumières et recherche de formes nouvelles.

Merci, et bonne année 2010 à tous.

Matthias Guyot, Secrétaire et Interlocuteur du secteur professionnel

CV Rôliste :

Fin 1986, pour Noël, j'eus la riche idée de pointer du doigt, dans un grand magasin parisien qui brillait pourtant de mille autres feux, une grosse boîte à l'air bizarre et, semblait-il, tout droit venue d'Allemagne... C'est donc avec l'*Oeil Noir* que je fis mes premières armes rôlistes, entre découpage de petits bonshommes cartonnés et invention tous azimuts d'histoires épiques mélangeant action et sentiment. Notez qu'avant cela, j'écumais régulièrement les rayonnages des librairies pour y dénicher les rares Livres Dont Vous Êtes Le Héros qui auraient pu m'échapper...

Après avoir entraîné quelques amis à la découverte des mystères de l'Aventurie (j'ai débuté comme meneur), j'étendis patiemment ma culture avec *AD&D* dont j'appréciai tout particulièrement la richesse du bestiaire et la cosmologie (en VO, grâce à quoi j'eus de bonnes notes en anglais au lycée, merci le JdR !). Grand amateur de tableaux en ces temps reculés, j'allais ensuite vers *Rolemaster* (trois ans d'études avant de masteriser, grâce à quoi j'eus de bonnes notes en statistiques et probabilités au lycée puis à la fac, merci le JdR !) mais aussi vers l'*Appel de Cthulhu*, *Stormbringer*, *Paranoïa*, *Star Wars*, *James Bond*, *Berlin XVIII* et j'en passe. Collectionneur sans le sou, j'acquis un certain nombre de jeux sans pour autant y jouer mais pour le plaisir de leur lecture-découverte, usai quelques pinceaux sur des figurines de plomb achetées au regretté magasin Temps Libre, fis quelques parties de Warhammer 40k, dont des versions JdR bidouillées par des amis, avant de découvrir *Vampire : la Mascarade* (une belle réussite). Je passais aussi pas mal de temps à essayer d'inventer mes propres JdR, dont une tentative complètement loufoque pour jouez les gaz du tableau de Mendeleiev (on ne rit pas !). Créativement parlant, je lorgne plutôt du côté d'une fantasy réaliste.

Vers 1995, les JCC pointaient le bout de leur nez mais je ne m'y intéressai pas à cette époque. Je constatai plutôt une perte d'envie et un besoin de réfléchir à mes attentes rôlistes. C'est ce que je fis pendant une coupure de plusieurs années, complétant de temps à autre ma petite collection et participant à des "tournois" en Ile de France (ce qui n'était pas sans rapport, je l'avoue...). Puis vint "l'ère Dumas" et ses hordes de pisse-copies ignares et partisans, son impudeur mensongère et le sentiment citoyen que la République, ce devrait être autre chose... Un électro-choc qui se traduisit par des projets en direction du jeu de rôle qui, pour des raisons personnelles, durent rester lettres mortes. Je participai en amateur aux États-Généraux du Jeu de Rôle et fus de ceux qui assistèrent aux balbutiements de la FFJDR naissante via une autre association - l'actuelle Présence d'Esprit - à la revue de laquelle je contribuai une petite année, de même qu'au club de l'association. Je découvris *Thoân*, *Ambre*, *Château Falkenstein* et la version (enfin) officielle de *Warhammer JdR* ... plus une ou deux parties de GN dans le Monde des Ténèbres.

Le temps passant, et le jeu vidéo par lequel j'avais fait un crochet me ne satisfaisant plus complètement (jeux de réflexes, stratégie tour par tour et FPS), l'envie se fit plus forte de revenir vers le jeu de rôle. J'avais raté quelques productions célèbres, sans doute aussi l'arrivée des premiers JdRa, il était temps de remettre les pendules à l'heure. C'est ce que je recommençai à faire (tout en découvrant *World of Warcraft* et *Magic* avec un temps de retard assez conséquent pour ce dernier) courant 2008. C'est à la fin de cette année qu'à travers mon activité professionnelle, je fis la connaissance de Jean Colombani qui était alors en charge de contacter les médiathèques pour la Fédé, puis progressivement des autres membres du staff. Le reste est connu : l'énergie appelle l'énergie et le boulot étant à la fois monstreux et passionnant, je mis bientôt les doigts dans l'engrenage...

Derniers JdR joués : *Star Wars*, *Maléfices*.

Dernier JdR achetés/lus : *Loup Solitaire*, *Polar*, *Kuro*, *Humanidyne*, *Contes ensorcelés*, *Abyrne* (le guide de la Cité), *Yggdrasil* et *Trails of Cthulhu*.

Prochains achats prévus : *Warsaw*, *Pavillon Noir*..

Caractéristiques techniques : 35 ans - Bibliothécaire - 1m85 pour 80 kg - cheveux/barbe poivre et sel en quantité très variable - résiste bien au froid !

Nom : **Hartmann** - Prénom : Jean - Age : 34 ans
Profession : conseiller retraite - Employeur : groupe Malakoff-Mederic
Situation familiale : en cours de divorce

Objet du délit : ayant fait l'erreur monumentale d'épouser un odieux suppôt du capitalisme matérialiste (une comptable), l'accusé a cessé ses activités rôlistiques pour se rabattre la mort dans l'âme sur les jeux vidéos. L'individu a donc perdu de vue ses amis et les nouveautés depuis 15 ans.

Procès verbal : l'accusé semble très motivé par les univers ludiques. Pour financer une maîtrise de lettres modernes à l'université Paris 8 (St Denis), l'intéressé a travaillé 4 ans chez Xerox comme technicien (impression numérique), puis une fois son diplôme en poche 4 ans chez Calberson comme standardiste (transports), puis 4 ans à la SCIC (gestion immobilière) comme technicien. Il a trouvé un emploi de conseiller retraite (après une formation de droit en interne) dans le groupe Malakoff-Mederic, poste qu'il occupe encore aujourd'hui.

Circonstances atténuantes : le prévenu a jugé bon de se ressaisir et de reprendre ses activités depuis deux ans, en travaillant avec le club de Domont (les clés des mondes) de façon à aider une nouvelle génération de rôlistes à voir le jour. A cette occasion il a dépoussiéré ses vieilles campagnes, et prétend les proposer aux jeunes (ce qui n'a pas vraiment fonctionné).

Si je me présente pour un poste à la FFJDR c'est d'abord pour exploiter mon expérience du relationnel et du jeu de rôles. Je me crois capable d'interagir avec les institutions (je l'ai déjà fait avec plusieurs mairies), les associations (j'ai participé à la fondation de deux d'entre elles) et bien sûr les particuliers (je bosse dans le relationnel depuis 15 ans) qu'ils soient rôlistes ou non (je fais régulièrement les forums de associations pour appâter le chaland). J'avoue être dépassé par les nouvelles technologies. Cependant, je crois qu'il pourrait être utile d'agrandir nos horizons vers l'étranger : j'ai un ami traducteur d'espagnol qui me signale que la production locale (tant en littérature fantastique qu'en JDR purs) est fournie et originale. Il pourrait être sympa de voir ce que nos compatriotes européens ont dans leurs musettes, sachant que je traduis moi-même en Anglais et je connais du monde pour l'espagnol, l'allemand et le japonais. Bref comme toujours plus on est de fous plus on rit...

Je joue depuis l'âge tendre de 8 ans. Mes premiers jeux ont été Mega 1, 2 et 3, Empire Galactique, L'Œil Noir, Runequest et bien sur AD&D. Ensuite, je suis tombé comme beaucoup dans les jeux de notre ami CROC (pas le beau, l'autre, le moche) : Bitume, Animonde, Bloodlust, INS/MV (quoique je ne sais plus si c'est de lui), plus d'autres comme Maléfices, James Bond et l'Appel de Chtulhu. Après avoir abandonné Rêve de Dragon, Agone et Nephilim, je me suis lancé dans des jeux complets (avec toutes les extensions bien chères) : Cyberpunk, Cybergeneration, Star Wars et Seven Seas. Mais j'ai ensuite abandonné mes activités durant un bon bout de temps, pour reprendre avec Mekton, Exalted, Rétrofutur, Midnight et Space 1789 (un grand ancien génial selon moi), le tout en alternance avec de bons gros wargames de chez nos amis anglais de l'Atelier de Jeux : warhammer 40.000 et Necromunda. Ayant été nommé trésorier de mon association, j'ai depuis tâté de Anima, Feng Shui et divers autres jeux maison.

Thomas Laborey

Bonjour. Je suis Thomas Laborey et je suis... rôliste. Ça fait un peu alcooliques anonymes dit comme ça, mais c'est vrai : d'aussi loin que je me souviens, c'est toujours au JdR que j'ai joué, sans vraiment le savoir. Je me suis toujours demandé « Et si... ? ». Quelles sont les conséquences possibles d'une situation ? Comment réagiraient les gens qui ont tel ou tel caractère ? Et que se passe-t-il ensuite ? Le fait qu'il existe des jeux formalisés entièrement consacrés à ces questions a été pour moi une révélation en 1981 (oui, je suis un vieillard de 38 ans). Alors j'ai joué, lu, mené, analysé, écrit des JdR. Je possède des dizaines de gammes complètes, j'ai pratiqué des centaines de jeux, j'en ai co-écrit une demi-douzaine. Pas de doute, j'ai ça dans le sang.

Et j'en ai conclu que le JdR était l'activité la plus humaniste qui soit. Tout le monde joue à ça, du moins étant enfant. Il n'y a nul besoin de matériel, ni même de dons particuliers. Il suffit d'avoir envie de comprendre le monde avec les autres. Et de découvrir avec eux que, si on renonce à se demander si on est meilleur qu'eux, on détermine précisément en quoi chacun est très bon, et on peut réussir n'importe quoi. Sauver des princesses, défaire des Méchants™, protéger le monde, bien sûr, mais aussi grandir, mûrir, progresser comme être humain. Sans le chercher, rien qu'en jouant.

La Fédé m'a demandé de la rejoindre en 2004, à force qu'on se côtoie en conventions. En 2006, j'ai été élu administrateur. Des démissions successives d'autres administrateurs (le bénévolat, c'est dur) m'ont amené à être vice-secrétaire, puis secrétaire, vice-président et enfin président en avril 2008. Pendant ces années j'ai vu la Fédé changer de public, les administrateurs être plus nombreux, plus impliqués et plus compétents, et le regard des non-joueurs sur le JdR changer radicalement. Nous ne sommes plus des satanistes drogués qui se suicident dans les cimetières. Nous ne sommes plus des ados éternels immatures et frustrés. Nous sommes les partenaires légitimes du cinéma, de la Bibliothèque nationale, des hôpitaux, de l'Association des paralysés de France. Nous sommes un élément incontournable du paysage ludique, social, culturel.

Comme on le sait bien, en JdR comme dans la vie, le succès tient à un mélange de don (bons scores), de travail (bien comprendre la situation l'exploiter pour se filer des bonus) et de bol (les dés !). Depuis que le Conseil d'administration actuel est stabilisé (AG de janvier 2009), on nous a apporté une quantité sans précédent de projets rôlistes (je déplore juste qu'ils viennent en majorité de quelques membres, toujours les mêmes, et de gens qui ne l'étaient pas encore, mais heureusement le sont devenus à cette occasion) et on en a réalisé un paquet,

comme vous l'avez lu dans le bilan moral, dont certains ne sont pas finis. On a été maudits sur les fonctions de communication, hantées par des démissions en série, des défections de prestataires, l'indisponibilité des administrateurs concernés et l'absence de réponse à nos demandes d'adjoints qualifiés, ce qui introduit sûrement un décalage entre notre activité frénétique et la visibilité que vous en avez, sauf a posteriori.

Nous avons donc mûrement pesé la décision de nous représenter ou pas. Des adjoints qui nous ont rejoints à l'occasion de la fin de l'année ont fait leurs preuves pour suppléer des administrateurs usés (qui souhaitent rester eux-mêmes adjoints car eux aussi veulent voir la fin du voyage : qu'ils en soient remerciés !). C'est épuisant : des centaines de mails par jour, pas tous dans notre domaine d'expertise mais qui appellent un regard critique pour assurer la convergence de nos visions ; c'est ingrat : on n'a (presque) plus le temps de jouer et on passe presque plus de temps à expliquer ce qu'on fait en conventions ou sur le web qu'à faire avancer nos chantiers. Mais les résultats sont là ; nombre de membres en hausse, plus forte participation aux AG, CA qui reste durablement actif et solidaire, contacts prestigieux, esprit de corps entre acteurs du milieu (associations, éditeurs, boutiques, revues...), ouverture d'esprit des non-joueurs qu'on n'imaginait plus depuis 15 ans...

Alors, renforcés par du sang neuf en qui on a confiance, rien que pour le plaisir de dire « on a réalisé ça ! », on a encore envie de jouer. Et vous, vous avez encore envie de jouer avec nous ?

Excellente année 2010 à tous, avec rien que des succès critiques.

Thomas Lampert

Chers membres,

Elu au Conseil d'administration en janvier 2008, j'ai conduit pendant près d'un an le poste d'interlocuteur rôlistes individuels qui m'a permis de prendre connaissance des besoins des rôlistes. Cette première année a été une occasion d'analyser le tissu social dont est confectionné le milieu du jdr associatif, et de porter un regard critique sur le positionnement et le fonctionnement de la FFDJR. Un changement de Présidence en cours de mandat nous a également permis de mieux redistribuer les énergies afin de répondre efficacement aux sollicitations nombreuses et diverses de notre communauté.

Le point essentiel qui ressort de nos échanges est une demande d'amélioration de la communication : entre la FFDJR et le milieu rôliste, entre les membres, entre le CA et les membres de la FFDJR ainsi qu'à l'intérieur même du CA. Il est en effet ambitieux de vouloir

gérer la communication d'un organisme aux prétentions nationales et dont les acteurs sont répartis à travers tout le territoire français, et même au-delà puisque nous avons noué des contacts avec les communautés rôlistes francophones, le tout dans le cadre particulier du bénévolat dans un univers de passionnés.

Des efforts ont été effectués afin de réduire les distances entre chaque acteur du milieu, à travers une présence régulière sur les forums rôlistes (FFJDR, Opales, forums de clubs) où les débats ont même été vifs, ou sur les forums grand public avec des prises de parole ponctuelles (notamment en ce qui concerne la diffusion de communiqués de presse). Non habilité à représenter seul le CA, mon rôle a été de pouvoir me faire l'écho de vos doléances, de vos remarques ou de vos félicitations, c'est à dire une prise en compte permanente des attentes de tous. Il fut évidemment délicat pour le CA de contenter chacun. Il s'est donc donné pour mission de contenter le plus grand nombre. D'autres actions de communication ont été effectuées avec la révision de la charte graphique de la FFDJR, la création et la diffusion de newsletters permettant de favoriser une communication "pull & push", la volonté d'investir le domaine des réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Ning en préparation...) afin de diffuser l'esprit de la FFJDR, et vous permettre d'échanger avec elle et entre vous en prenant, quand c'était nécessaire, des positions fortes tout en restant à l'écoute.

A ceci s'ajoutent des veilles quotidiennes, permettant à ceux qui le souhaitent de poser un regard différent sur le milieu rôliste (comment sommes nous perçus ?), sans oublier un devoir d'alerte permettant à nos membres de rester informés sur certains risques juridiques issus de nouvelles pratiques (question des droits des auteurs face aux développements numériques, partenariats et publicité suite à l'ouverture des jeux en ligne, ...) et surtout d'initier un mouvement de sauvegarde de notre patrimoine en matière audio-visuelle, première étape avant un développement de la FFJDR de l'écrit vers l'oral en terme de communication. Cette activité a été croissante durant la deuxième année de mon mandat et demeure active et régulière, inédite jusqu'à présent dans le milieu rôliste. On peut le dire, dans le milieu rôliste, la FFJDR fait figure de pionnier dans ce domaine.

Du côté de la vice-présidence, il a été important de pouvoir réagir à des situations administratives d'urgence comme des défections (temporaires ou définitives) de membres du Conseil d'Administration en cours de mandat et de veiller au respect de la ligne éthique de la FFJDR. Paradoxalement, c'est le respect de cette éthique qui a conduit à ma démission en fin d'année 2009, poursuivant mon soutien à l'ensemble du CA en menant une activité d'adjoint, choisissant de m'en remettre en ce début d'année 2010 à votre confiance.

Poursuivre ces innovations, participer activement à l'information et à la défense du JDR, créer un événementiel - La Fierté Rôliste - via les Etats Généraux du Jeu de Rôle ainsi qu'une véritable ouverture de la FFJDR en local à commencer par les régions Lyonnaises et Nantaises, demeurent des points clés de mon action et de mes objectifs pour les deux années à venir.

En vous remerciant une fois encore pour votre implication au service du jeu de rôle.

CV Rôliste

2008-2009 : Vice-président de la FFJDR
2009 : Coordonnateur Audio-visuel de la FFJDR
Collectif Imaginez.net auteur du jeu « Quêtes Arthuriennes » publié par la Bibliothèque Nationale de France
Scénarios pour sketches « Eat at Joe's » pour la FFJDR et le Festival du Livre à Choisy le Roi
Collectif Imaginez.net auteur du jeu « Croque-mitaines » et d'un scénario publiés par Jeu de Rôle Magazine
2008 : Interlocuteur Rôlistes Individuels à la FFJDR
Collectif Imaginez.net auteur du jeu « Vigilantes » publié par la Bibliothèque Nationale de France
Scénario pour R.E.V.E.S « Far West » publié par la FFJDR
2007 : Collectif Imaginez.net auteur du jeu « Hyperhéros » publié par Phénix Mag
Participation à l'écriture de « Loup Solitaire » publié par Le Grimoire
Collectif Imaginez.net auteur du jeu « Le Coffre à Jouets » publié par Phénix Mag
Scénario Menaela pour le jeu « Odyssées Helléniques » publié dans la Lettre de la FFJDR
Collectif Imaginez.net auteur du jeu « Odyssées Helléniques » publié par la Bibliothèque Nationale de France
2006 : Collectif Imaginez.net auteur du jeu « Compact »
2005 : Collectif Imaginez.net auteur du jeu « Insectes & Cie »
Collectif Imaginez.net auteur du jeu « Sketches » et « Jeu en table ouverte »
2004 : Participation au Forum de Maléfices (à ce jour Editions du Club Pythagore)
2003 : Auteur pour le Merbold Enchaîné (Fanzine consacré à la gamme de jeu Archipels)
2002 : Participation au Forum du Mois des Conquêtes (site consacré au jeu Bloodlust)
Collectif Imaginez.net auteur du jeu « Contes de Fées »
1999 : Participation aux groupes de travail des Etats Généraux du JDR à Boulogne-Billancourt
1998 : Analyse du secteur de la presse spécialisée Jeu de Rôle pour l'Ecole Supérieure de Journalisme
1996 : Conseil éditorial pour le JT de 13h de France 2 (affaire Carpentras)
1995 : Conseil éditorial pour La Grande Famille « émission thématique sur le JDR »
1984-2010 : Rôliste, play-testeur, auteur, traducteur, incubateur ...

Sébastien Morvan

Agé de 40 ans, ancien informaticien (Réseaux), j'ai opéré une reconversion dans l'animation socioculturelle pour la Mairie de Paris entre 2006 et 2007. Je viens de terminer une formation en Master 2 de Sciences Politiques à Paris 13 et mon souhait est d'élaborer des politiques publiques en faveur de la jeunesse en quartier sensibles. Originaire de Normandie (Honfleur) j'ai ce double regard entre provincial et francilien qui m'incite à chercher à ce que notre fédération ait à la fois une portée nationale et qu'en même temps elle puisse par sa visibilité dans les plus grandes villes être un exemple pour le reste du territoire. Mes premières armes militantes je les ai faites au sein des ancêtres (CDIL et Jpresse) de Jet d'Encre (<http://www.jetsdencre.asso.fr/>) qui s'intéresse à la presse d'initiative jeune et aux fanzines, et à Frères des Hommes (<http://www.fdh.org/>) association Reconnue d'utilité publique qui utilise l'éducation au développement pour faire passer son message. Il me semble que le JDR est un autre de ces modes d'expressions qui plonge ses racines dans l'Education Populaire qui constitue notre agrément ministériel.

Au sein de la FFJDR j'ai assuré pendant près de deux ans la fonction de Secrétaire et ai récemment remplacé le trésorier suite au départ de celui-ci. L'obtention de subvention du ministère et des collectivités territoriales pour soutenir nos projets au national comme au local doit selon moi être la priorité du trésorier de la fédé, ce qui nécessite de réaliser les bilans financiers de l'association dans les formats réclamés par les collectivités territoriales.

Je reconnais volontiers que, faute de candidature au poste d'adjoint du secrétaire, et très impliqué dans les nombreux projets de la Fédé, je n'ai sans doute pas été d'une réactivité exemplaire dans la publication des PV. Toutefois, la fréquence des réunions physique du CA s'est fortement accrue ainsi que leur durée (une moyenne de 3 heures par mois) ; les débats, avec l'accord des présents, sont systématiquement enregistrés.

Le dossier qui me tient à cœur concernant un serveur web qui permettra de proposer un hébergement pour nos membres, est en bonne voie de réalisation sous la houlette de David Clabaut.

Par ailleurs, il nous faut réfléchir en vue de proposer des avantages qui correspondent aux différentes situations rencontrées par la diversité de nos membres.

J'aimerais également que nous puissions utiliser les compétences d'associations comme *Rêve de jeux* afin que chaque nouveau CA charge cette association d'organiser un séminaire qui permettrait à ses membres de prendre connaissance à la fois des dossiers en cours et de mieux connaître par le jeu de Rôle les personnalités de chacun. Sans compter que la région lyonnaise ne manque pas d'initiatives intéressantes en matière de jeux de rôle.

Il me reste également à réaliser une charte d'utilisation des Maisons Des Associations parisiennes qui soit valable pour nos membres.

Du côté des Etats Généraux du JDR, auxquels ma participation reste modeste pour l'instant, j'aimerais proposer la constitution d'un collectif de fédé (FFJDR, FédéGN, FFJH, ...) dont la mission serait de défendre les intérêts de la communauté rôliste et au-delà, afin d'être plus fort pour obtenir des subventions, négocier des contrats d'assurance communs,...

Enfin le 15^{ème} anniversaire de la Fédé devra à mes yeux nous donner la visibilité auprès des pouvoirs publics que seule la synergie de nos membres vers un but commun pourrait nous donner.

CV rolliste

J'ai commencé à jouer au lycée en 1985 en maîtrisant en AD&D. Par la suite j'ai appartenu à un club sur Paris XIIe, dans lequel j'ai joué à Œil Noir, Chtulhu, Judge Dredd...

Après quoi il y eut une longue interruption à l'issue de laquelle j'ai rejoint le SDEN, suis devenu membre d'un autre club sur Paris qui a disparu depuis (on jouait à Mousquetaires de l'Ombre, Warhammer,...) et suis devenu administrateur du Collectif Jeu pour les éditions 2007 et 2008.

Dans l'ensemble je suis plus intéressé par le médiéval fantastique avec une préférence pour les campagnes, mais les univers SF m'intéressent également.

J'apprécie également les jeux de plateaux comme Res Publica Romana ou Chevalier de la Table ronde, c'est-à-dire des jeux comprenant une composante collaborative et des possibilités de Role Play.

Lucien Pagnon

Je souhaite rejoindre le CA de la FFJDR car je désire aujourd'hui m'impliquer plus avant dans la vie du JdR français, c'est à dire au-delà de ma simple pratique individuelle. En effet, si celle-ci reste bien sûr le cœur de l'activité, elle ne suffit malheureusement pas (ou plus) à faire vivre le JdR. J'ai toujours défendu, présenté et fait découvrir le JdR avec passion et enthousiasme dès que l'occasion se présentait, et avec l'objectif de le rendre accessible au plus grand nombre. La FFJDR va me permettre de toucher un public plus vaste et plus divers, notamment ceux qui me tiennent à cœur, à savoir des personnes à qui le JdR pourrait beaucoup apporter mais qui pourtant n'y ont que très difficilement accès. Je pense aux personnes en situation de handicap, aux enfants hospitalisés sur de longues durées, aux mal et aux non-voyants, aux personnes privées de liberté, aux adolescents en difficulté ou en rupture avec le système scolaire, avec le monde du savoir et de la culture, aux jeunes qui se seraient détournés de la lecture ou encore aux prédélinquants en marge de la société... Etant aujourd'hui conscient de tout ce que le JdR a fait et continue de faire pour moi, je veux enfin pouvoir faire quelque chose pour le JdR. D'autant que l'évolution actuelle de l'activité, qui pour se « sauver » économiquement lorgne vers des modèles mercantiles qui me semblent stériles du point de vue de l'imaginaire et de la création, ne me plaît guère, et si je veux pouvoir continuer à jouer « dans mon garage » à des jeux variés, riches, suivis et de qualité, c'est à moi de le faire savoir aux professionnels et de leur présenter leur nouveau public, qui est d'ores et déjà à nos portes, et en grand nombre... mais qui ne le sait pas encore !

- Découverte du jeu de rôle en 1999 (à 13 ans), avec Donjons et Dragons, après avoir dévoré Livres-dont-vous-êtes-le-héros, jeux de plateau interactifs et autres "access-JdR"...
- 1999-2004: années collège-lycée et pratique régulière, voire intensive parfois!
- 2004: Premier GN.
- De 2005 à 2008, membre du défunt (snif!) CLD ou Club Loisirs Dauphine, et de son Conseil d'Administration.
- Depuis 2008, collaboration à la rédaction de Jeu de Rôle Magazine (scénarios et articles) et mise en place avec JDRmag et Hoshikaze 2250 de tables rondes sur JDR et nouvelles communautés de création.
- Depuis 2009: membre de la FFJDR et du Collectif Imaginez.net.
- Activités ludiques et profil: Jeux de Rôle sur table essentiellement et un peu de GN, Huis-clos, murders et jeux de plateau. Principalement meneur de jeu depuis de nombreuses années, mes jeux favoris sont: Guildes El Dorado, Nephilim Révélation, Vampire le Requiem et l'Appel de Cthulhu. Les jeux que j'ai le plus pratiqués à ce jour sont Guildes El Dorado, Nephilim Révélation, Vampire le Requiem / la Mascarade, Le Seigneur des Anneaux, D&D 3.5 (Archipel et Forgotten Realms), Agone, Cthulhu, StarWars et Rêve de Dragon. J'affectionne particulièrement les « jeux à secrets », à "méta-plot", à niveaux de jeu multiples et au background fouillé; et plus généralement, tout jeu axé ambiance-intrigue-RP-narration ou pouvant être joué comme tel; affectionne aussi les systèmes de simulation simples au service du RP et de la narration (ex.: CODA, Guildes, MdT)...

Nom : **Putton**
Prénom : **Maxime**
Profession : étudiant

Je suis entré dans le monde des jeux de rôle en 2004. J'ai participé à la création d'une association rôliste en Moselle en octobre 2007, « les Aventuriers du Dragon Blanc », dont j'occupe depuis ses débuts la fonction de président. Au niveau fédéral, j'ai été adjoint-administrateur de la Fédération entre septembre 2008 et octobre 2009, date à laquelle j'ai démissionné. J'ai occupé la fonction de coordinateur des Correspondants Régionaux et j'ai organisé les travaux préparatoires à la réforme des statuts et du règlement intérieur de 2009. Enfin j'ai participé à plusieurs conventions où la Fédération était présente, en tant qu'aide (Monde du Jeu 2008, Objectif Jeu 2009 et JOC 2009) ou en tant que représentant de la Fédération (Joutes du Téméraire 2009).

Pendant cette année de travail, j'ai tenté d'apporter à la Fédération mes compétences juridiques sur la question, entre autres, des statuts. J'ai développé également ma passion pour le jeu de rôle et mis mon énergie au service du projet fédéral que représente l'association. Je compte bien continuer, si je suis élu, à faire vivre cette idée d'une fédération rôliste apte à défendre les intérêts de tous les rôlistes et non simplement de ses propres membres.

Les projets réalisés par la Fédération ont été nombreux mais je souhaite m'engager encore plus activement pour elle afin d'aider à faire de son 15e anniversaire en 2011 un événement à l'échelle de son mérite. Il me tient également à cœur de tout faire pour développer davantage le maillage associatif en région et de les impliquer dans les projets de l'association.

En ce qui concerne les questions juridiques, de la même manière que je me suis battu pour les statuts et le règlement intérieur, je souhaite continuer mon combat sur le terrain des agréments afin de donner à la Fédération une envergure nationale.

Enfin si je suis élu, je tâcherai de participer à l'apaisement du climat parfois tendu d'un Conseil d'Administration encore traumatisé par son passé. De travailler avec tous les membres de la Fédération, anciens comme nouveaux.

En résumé il me tient à cœur de continuer à œuvrer pour la Fédération dans le prolongement de mon travail mené durant cette année écoulée.

Vincent-Emmanuel Valette

Bonjour,

J'ai décidé de vous transmettre ce mail afin de re-postuler à un poste au CA de la FFJDR.

Brièvement membre de cette assemblée j'avais, à l'époque, choisi de me retirer suite à quelques changements dans ma vie mais, hélas, surtout à l'attentisme, voir au mépris et à l'agressivité d'une personne. Le temps a passé la FFJDR a continué à évoluer et à (bien) bosser. J'avais apprécié nombre des membres du CA autant au niveau personnel qu'au niveau collaboratif.

Après trois ans de présidence dans une association morbihanaise, (les celtes ludiques), qui sera passée de 13 à 52 membres sur cette période, j'ai décidé de passer la main au local à d'autres personnes pour des raisons presque d'ordre déontologiques, même si le mot est pompeux, car dès mars je réalise le rêve de beaucoup de rôlistes, je deviens gérant de ma propre boutique.

Je n'ai toutefois pas oublié ce qui a fait le cœur de mon engagement associatif, la passion du jeu de rôle.

C'est pourquoi j'ai décidé de re-postuler pour continuer cet engagement et continuer à promouvoir les valeurs qui me tiennent à cœur.

Ludiquement

Vincent-Emmanuel Valette